

カプコンふしぎシリーズ ★11

CAPCOM

宇宙植物のふしぎ

(うちゅうしょくぶつ)

SECRET FILE

うわっ
すごいや!

これであなたも
宇宙植物博士に
なれるわよ。

BATTLE CIRCUIT

CAPCOM



業界最激端!!

カクカクゲームにアキアキのキミ!
カクカクしないキビキビゲームが
時代を無視して超登場!!

協力、友情、勝利のお約束
4人同時プレイのけたたましさ!!
心のまま、指先のケイレンのままに
電脳近未来を駆け巡れ!!

こぎれいなうす味ヌルゲーなど
次元の彼方に置き去りだ!!

「バトルサーキット」!!

コインを入れた瞬間に
魂のアクセラレータが炎吹く!
エキサイト量当社比500%増の
無制限加速限界突破アクション巨編!!



CAPCOM FAX 通信
03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
好評稼働中! 24時間いつでも引き出せます。

<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/
<カプコンソフト情報> 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991



B A T T L E C I R C U I T

バトルサーキット設定原画

CYBER BLUE



■サイバーブルー

CAPTAIN SILVER



■キャプテン
シルバー

Dr. SATURN

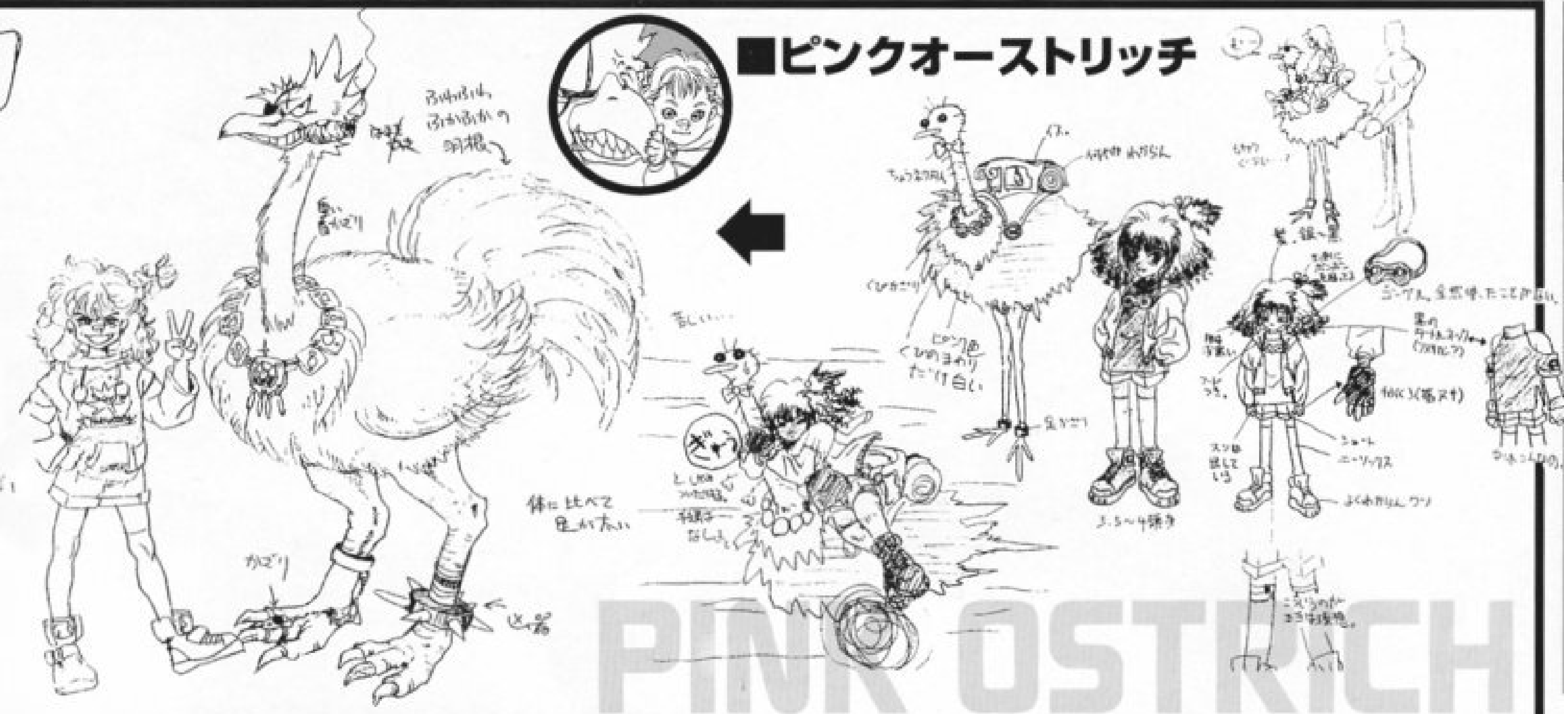
■Dr. サターン

ZIPANG

■ジパング

謎です。植物型宇宙人説、上に乗ってる生き物が本体説、実は王子様が呪いで姿を変えられている説などがあります。開発者も詳しくは知りません。

■ピンクオーストリッチ



画グラフティ！

キャラ完成までには、いろいろと試行錯誤がなされた。ここにその一部を紹介しよう！

■イエロービースト

基本的にはかわいいのだが、理性がふっとぶと野性に返る。

砂の中に「美」をみつけサイバー手術をする。賞金を得て更なる美を追求するためにレースに参加する。

ぶっといみつあみの中にはクサリが入ってる。のでたたかれるとけっこー痛い。

ももは正面から見ると平たい

ちゃんとガイハンボシするなので物がつかめる。つめはだし入れ自由。肉球がある（本人は一番これが気に入ってる）

ひざ関節
親指が手の中についたり、ひじが異様な程外に曲がったりするような人がいたりするのと同じ感じです。機能的にはふつー人間と同じ。

いつもつま先立ち

生きてるる

ミレリのポーチには ペットのサルがいて ビローンハンドの時などに活躍してもらおうと思ってたけど、だめでしたか

YELLOW BEAST

ぴのぶ


ぴのぶ


UFOに乗ったぴのぶ

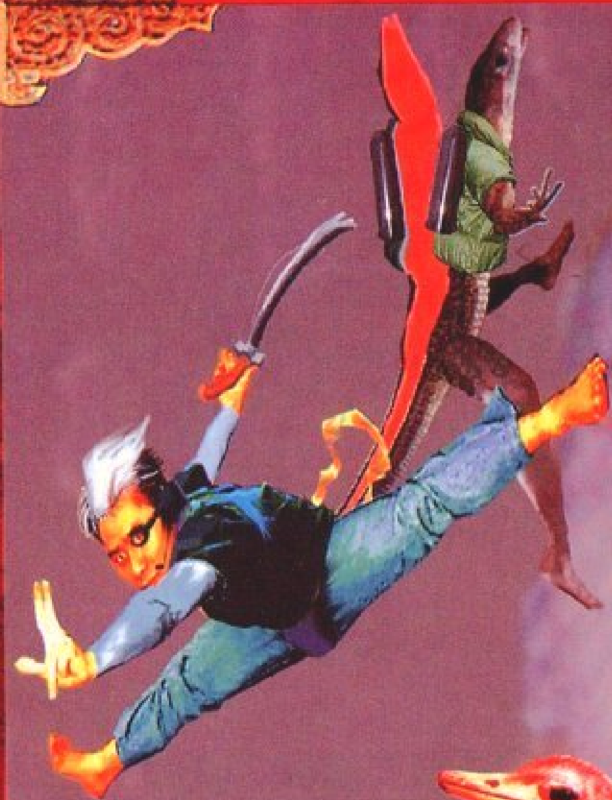

お仕事 ぴのぶ


くつろぐぴのぶ

BATTLE CIRCUIT

 名前は「ぴのぶ」といいます。正体はDr. サターンがゼリーとマシュマロからつくった実験生物です。「おやび～ん」ボイスの声優さんは、山本美由紀サン。

此遊戲給
打最後





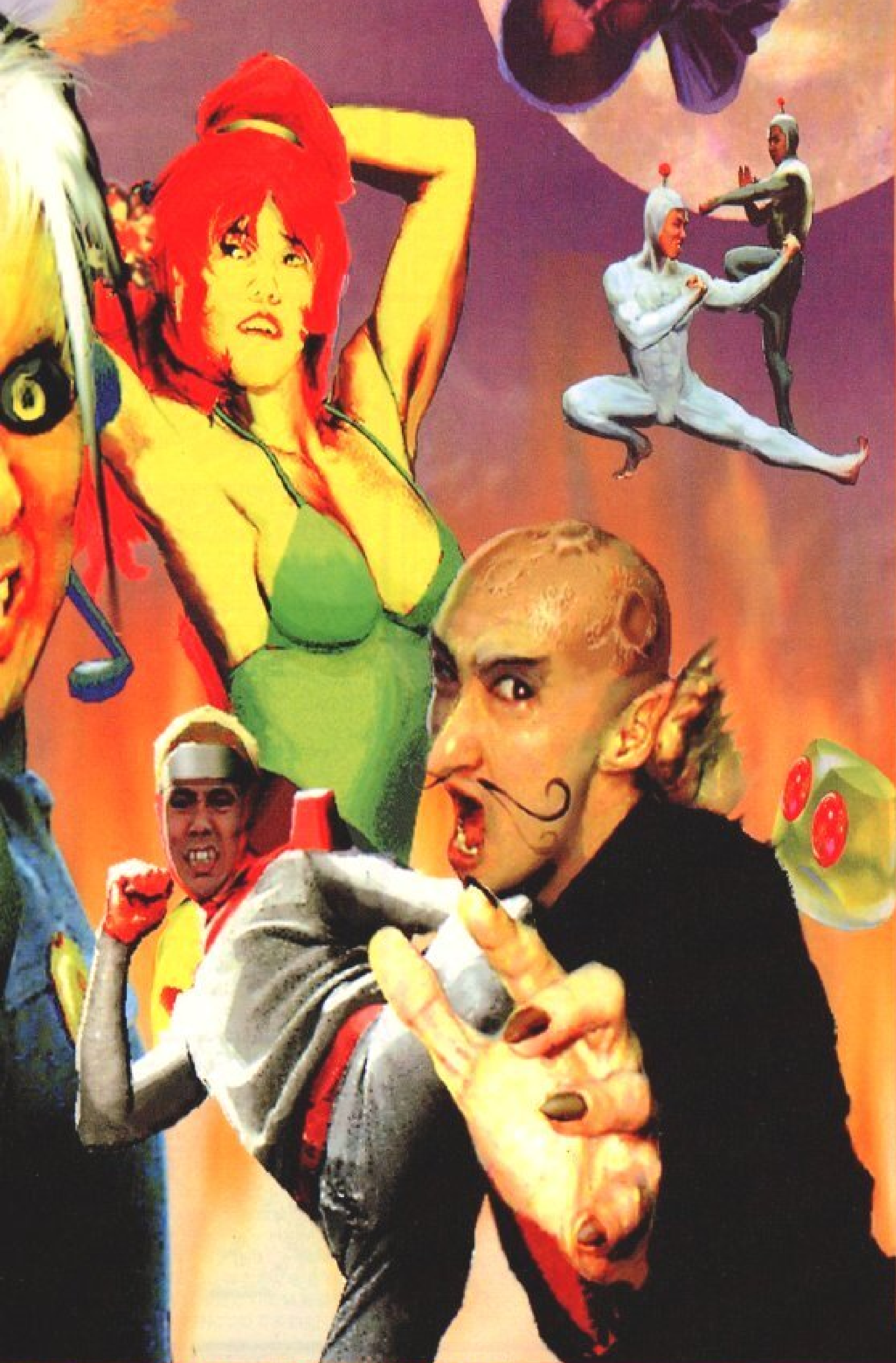






悄悄靠近的邪惡軍団

本世紀末
一撃!



戰斗回路

BATTLE
CIRCUIT



発掘 ●バトルサーキット● 企画書の歴史!!

「キャプテンコマンドー」以来のオリジナル近未来アクションゲームとして注目を浴びる「バトルサーキット」。その完成に至るまでには、新たな面白さを追究するがゆえに長い期間を要したという。その間、企画マンによって書かれた膨大な量の企画書の一部を入手することに成功。ここに公開することにより、どのような過程を経て完成したのかを見ていきたい。

1 驚異

8人同時プレイ!?

199×、○月×日。
「バトルサーキット」産声をあげる。
この当時の企画書を見ると、なんと8人同時プレイ可能(!)のアクションレースゲームという壮大な計画だったということが判明した!!
ちなみに開発当初の仮タイトルは「バトルランナー」だったようだ。



2 仰天

恐竜女!?

この初期のデザイン画を見ると、イエロービーストは当初イエローザウルスといい、色っぽいねーちゃんが謎の恐竜に乗って走り、ねーちゃんのスカートが風でめくれる、というものだったようだが、残念ながらボツになったらしい。実に惜しいことである。



3 発見

別バージョン!?

199×、○月×日。
どうやら8人同時プレイの企画は諸々の事情により、断念せざるを得なかったようだ。
この頃、アクションレースゲームとして企画を押し進めたテストバージョンが存在していたらしいが詳細は不明。
一説によると、某企画マンがプログラムROMを隠匿しているとの噂も

4 戦慄

謎バージョン!?

199×、○○月××日。
しばらくの休息期間を経て、現企画マンが集められ、企画のさらなる練り直しがはかられた模様。
この頃、「バトル」キャラを使用した謎ゲーム、「サイバー○○○―○」なる企画の話が持ち上がるが、そのまま闇に葬り去られたようだ。
どういうゲームでどういう企画だったのかは、今なお謎に包まれたままである。

ぴのぷ MT2

今日は賞金稼ぎ退治じゃ。いくぞ、ぴのぷ!!
はい!! オヤビン!!

オクトパス2号は おしくもヤツらの卑怯な手にやられてしまったが…

今度の3号は出力200%アップじゃ!!

今日こそ ひとひねりにしてくれよう!! ねぇ!! ぴのぷ!!

5 挑戦

新たなる旅立ち。

199×、○月×日。
横スクロールアクションとしての企画が上がる。
プレゼンまでいったようだが、もうひとひねり欲しいところだったようだ。
当時は「合体」というのもあったらしい。

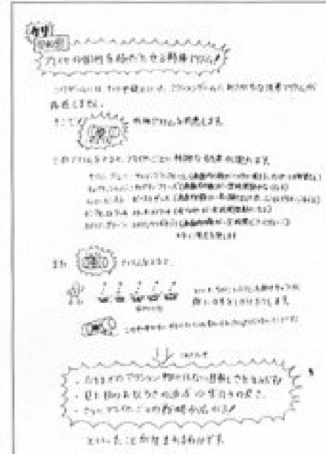




6 そして…

そして、ついにこれが最終形態となった「バトルサーキット」だ!!
これだけの長い期間、決してあきらめずにこのゲームを完成に導いたもの、それはひとえに開発者達の「面白いゲームを作る」という熱意に他ならない。
この熱き心をもつ人々に心から賞賛の拍手をおくりたいものである。







hachibee(以下h):(…ドッドッドッドッ)おはようございまーす。
syun(以下s):おざいまーす。
h:バトルも終わってほっとしてるとこすみませんが、今日までなんですよ。シークレットファイル原稿の締切がぁ～(ソワソワ)
s:どういうことはない!?
ふっふっふっ(冷汗)
h:なんでそんなに落ち着いてるんですか、今日中に原稿ださないと殺されそうですよ…。
s:だれに～？
h:シ、シークレットファイル担当の方に。
s:なぜじゃ～？
h:げ、原稿ださないからですよ。
s:どうしてじゃ～？
h:しばくぞ!!全然本題に入れんやんけ!!「コノクソヤロー!!」
s:「ヒッ～、ケロン!!」
h:ギミック隊※になって、どないすんじゃ～!!
s:か、関西弁しゃべってる…、たしか、hachibee、関東人なはず…。
h:興奮すると最近関西弁がまじるんじゃ、はよ、本題にはいらんかい!!
s:そ、それじゃ、(冷汗)互いにバトルサーキットについてインタビューしようか？
h:フッ～、失礼しました。原稿のことを考えるあまりつい、興奮してしまって。そうですねぇ～、今回は4人同時プレーということで結構しんどかったですねぇ～。
s:う～ん、曲の方では、発音数の関係で音が切れるのを防ぐため、アンサンブルを何度も練り直ししましたね。これが結構きつかったですね。hachibeeは？
h:そうですねぇ～。ボートの割り振りと優先の管理が課題でした。なにせ、普段の対戦格闘とは全然違いましたからねぇ～。
s:そういや、最近4人プレイのゲーム少なくなりましたからね。



hachibee他に「この音創るの難しかった。」ってのはありましたか？
h:SE、ボイス等かなり数つくりましたからねぇ～。もう、マスク寸前で波形の容量がきつくなってしんどかった。波形は入らない、ボートは空いてないでどうしよ～って感じでした。では「この曲創るの難しかった。」ってのはありましたか？
s:6ステージの富士山シティのBGMは最後の方まで頭をかかえましたね。どうやってジャパンな雰囲気を伝えつつ他のBGMとの関連性を持たせるかがポイントでしたね。
h:そういや、syunさんロケテスト行ったんですよね？
s:行きましたよ～。企画マンとソフトマンといっしょに。設置場所にきょう体2台置いて4人プレイできるようにしてありましたね。丁度すぐ向い側にプリクラみたいなのが置いてあって、ドキドキしながらバトルサーキットが設置されるのを待っている私の後ろで、男女の「フフフッ。」「アハハハッ。」という話し声が聞こえてきました。この神経を逆なでする笑い声!!(実はうらやましいだけ…)「そ、そんな奴らは…ブ、ブルーストライク!!(怒)」と思っただけでしませんでしたが…。
h:す、ずいぶんきてますね～。所で、ロケ自体の話は…。
s:お、覚えてない…。
h:ロケ自体のこと、全然おぼえてないんですかぁ～。そんなとこばっかり気にして。じゃ、いいです。最近、ぼくはレアな物にこってるんですけどsyunさん何か凝ってるものあります？
s:hachibeeのそのレアなものってなに？
h:冬季限定の時計ですかねぇ。
s:あぁ、あれですか。あれはうらやましい。うんうん。そうだなぁ～、チョコレートかな?hachibeeと同じく、冬季限定の。残業のおともに、泊まりのおともにコンビニで(悲…)。
h:へぇ～、そんなものがあるとは知りませんでした。やっぱ、みんな何かしらかわった物を持ってたり知ってたりするみたいですね。そういえば、このシークレットファイルもまた、レアなものの1つらしいし。一生懸命探し回ったりするあたりは、時計も一緒ですね。
s:ですよね。このシークレットファイルも是非、手に入れて感触を楽しんで欲しいですね。(なんや感触って!!)あ、これを読んでるってことは、すでに持っているんですよね。
h:そうですねぇ～。まぁ、このバトルサーキットもみなさんプレーしてくれてることと思いますが、ぜひゲーセンで新しい友達をつくって協力してエンディングを向かえてください。対戦では味わえない魅力を感じてください。それではまた!!
s:「それでは、ヒーッ!!」(「ヒーッ!!!」)

※ギミック隊とは「レプティル」の開発名です。

読んで得する!! バトルサーキット! ㊙攻略法!!

キャプテンシルバー からのアドバイス

「バトルダウンロードは重要なファクターだ。君に使いこなすコツをアドバイスしよう。
●<ブルーストライク>は、イザという時に**一発逆転**が可能だ。ピンチになったらとりあえず使っておいた方がいい。ボス戦で**タイムボーナス**を取りたいときにも有効だ。
●私の**<シルバーアーマー>**は、ピンチになってから使っては遅い。ボス戦になったら**始めに使っておいた方がいい**だろう。
●<イエローフラッシュ>はザコ相手にもボス相手にも使える**バランスのとれた攻撃**だ。コインを集めたいならザコがたくさんいるところで使ってみるといい。コインが大量に手に入るはずだ。
●<ピンクミラクル>は**高確率**でボスなら大ダメージ、ザコなら一発で殺すことができる。ボス戦よりむしろザコとの**混戦中に使った方が効果的**だろう。
●<グリーンヒーリング>は**体力が回復**する。当然やられそうになったらすぐ使う。ゲージを残して死んでは後悔するぞ。仲間とプレイするなら、グリーンがいれば**俄然戦闘が楽**になる。
●<シンクロ・バースト>最後の切り札である**究極の合体攻撃**だ。二人のバトルサーキットを**シンクロ**させる事で使用できる。一瞬でまわりの敵を蹴散らすことができるぞ。どの技も賞金稼ぎとしては基礎中の基礎だ。必ず身につけてくれ!!」

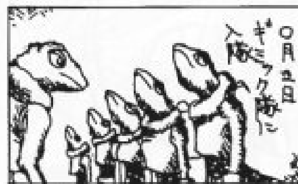
サイバーブルー からのアドバイス

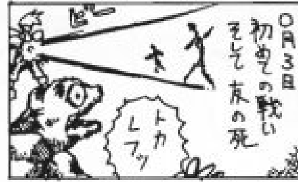
「どうやったらコインが多く集められるかって？いいだろう、このオレが教えてやるぜ!!
殴れ!!とにかく殴れ!!
それも普通に殴ってちゃダメだ、オトコならカッコいい技でビシッと決めないとなっ!!
ヒューッ!!オレってめちゃめちゃカッコいい!!と思った瞬間こそ!コインがバッチリ手に入る!!安全な技でピチピチやってちゃダメだ。
近づいて、とっておきの技で、**ビシッ!バキッ!ドガッ!ガガガガガッ!チャリンチャリン!!でOK!!ノープロブレム!!**
あ、女なら別によし。
ピンクなら**空中浮遊から踏んづけてるだけ**でいいよ。
草？マヨネーズかけて食っとけ。
あとは知らん。」

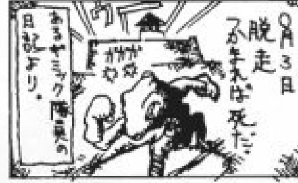
ハリー・フィリップス からのアドバイス

「みなさーん、戦闘の基本はなんといっても**連続攻撃**でーす。
ボタンを連続して押すだけで、確実に出す事ができまーす。
そしてさらに、攻撃中にレバーを**前や上下**に入れておくと、キャラによっては**別の攻撃につなげる**ことができまーす。
たとえばブルーなら、レバー上で**サイバートルネード、レバー下で投げ、レバー前でサイバーストレート**につなげることができまーす。
状況に応じて使い分けてくださーい。」
それでは…。











開発用語集

●「オヤぴ～ん」
Dr.サターンの子分のこと。正式名称は「ぴのぶ」だが、ゲーム中一度も名前が登場しないためこう呼ばれる。ちなみにこの「オヤぴん」ボイスがあまりに秀逸だったため、一時人を呼ぶときには必ず「オヤぴん」口調で呼ばれた。

●アタイ
開発当初のイエローの一人称。「キツめのヤンキー系」という設定のもとにセリフが作られたが、社内ロケが始まったとたん関係各所から「このキャラはこんなしゃべり方はしない!!」と非難の声があがり、あわてて「アタシ」に変更された。

●ローリングボルシチ
シルバーのローリングクラッシュの開発名。理由は「ロシア人だから」。ちなみにシルバーは当初セリフの語尾に「ボルシチ」をつける予定だった。例「観念するでボルシチ!!」

●全身タイツ
ステージ2の通路にいる、謎のオブジェ。全身タイツに電球をつけて、筋肉ムキムキさせながらフットワークしているという、まさに謎の存在。宇宙人説、照明説、某企画マンの趣味説などが飛び交ったが、結局描いた本人にすら「謎」らしい。開発当初はステージの端から端まで、この全身タイツが埋め尽くしていた。
コ、コワイ…。

●「敵かと思った」
グリーンのことを指す言葉。多人数プレーをすると必ず一度は聞かれる。

●ユキちゃん
ステージ7の浮遊台座の上に置いてある、ヤギのような彫像のこと。台座の動力源らしく、必死に空をこいでいる姿が涙を誘う。
名前の由来は「アルプスの少女ハ○ジに出てきたヤギのユキちゃん」らしいが、それはそれで謎。

ピンクオーストリッチの

おじゃましま〜す!!

オレもどこか行きたい。

やあ！ポーラ。私は今日は一日ゆっくり寝るつもりなんだ。じゃ、失礼するよ。

ピンキーと2人で休んでるみんなのとこへ遊びに行ってきたよー。

バイバイブー。

よう、彼女!! S級ランクの賞金稼ぎブルー様と熱い一夜を…。

%$☆ フーッ。いい気分でおま。

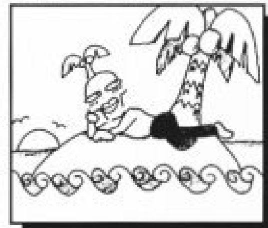
V A C A T I O N

CAPCOM STAFF MESSAGES

開発秘話

「バトルサーキット」の開発スタッフ達に、Q&A方式で直撃インタビューに答えていただきました。

Q1: 「バトルサーキット」であなたが担当した仕事は何ですか?
Q2: 今だから話せる失敗談、開発途中のエピソードなどを教えてください。
Q3: 人には言えない秘密を教えてください。
Q4: プレイヤーの人達に、なにかメッセージを一言どうぞ。



●HDO&Dress

A1: 敵のプログラムを半分ぐらい。
デモとスクロールの管理。
A2: ここでは書けないボスを丸一日かけて改造したが、帰り際にあっさり消してしまった。
A3: ○○萌へ～～～(オイ)。
A4: けっこー気持ちいいんで、がしがしプレーして下さい。



●大西弘樹

A1: 宇宙船・海へつづく道・滝・高速道路・ピラミッド頂上のステージ。
A2: 滝が制作したかったので最終ステージの遠景とトレードしてもらいました。その人の名は山ブー。
A3: オレがSFⅢよりバトサーを選んだのはアスファルトが描きたかったからだ。ただそれだけだー。
A4: 気をつけろ!!グリーンは味方だー。



●SYUN

A1: MUSIC COMPOSE。
A2: 仕事するのが遅くて泊まりをすることが多くなり、会社に生活用品が一揃え揃ってしまった。
A3: 男同士で一つのベッドに寝たことがある。(愛犬サム)
A4: 私のおすすめは、イエロービーストですね。
彼女のムチはいける!!



●たかぽん

A1: 背景です。バナナの所とか、屋形船の所とかを作りました。
A2: 屋形船の写真を撮りに背景スタッフ全員で京都に行きました。遠足みたいで楽しかったです。
A3: 本当に発売するのかな?と、ちょっと不安に思ってました。ごめんなさい。
A4: 世の中こんな事もあるんだな～と、あたたかい目で見守って下さい。



●テクノダイゴ

A1: メインポスター、単体イラスト、メインは世に出てないかもアハハ…
A2: タツ○コプロ作品(往年の)本を見ながら単体イラスト描きましたが、どーも失敗しましたか?アハハハ…
A3: ポスターにはとてつもなく苦労しました。(今してます)あーあ、社会でやっていくって大変ね♥
A4: 友だちやアカの他人の人々等とワイガヤ楽しんでください。



●Dave-MTmt

A1: 企画・仮キャラ・腹。
A2: ち○を、キック、ブルート、ブータン、ミシューチン、100kg君…あだ名がかわった。
A3: 実は8kgくらい太ったんですよー。
え?見ればわかる?あっそ。
A4: みんなにこれだけは言っておく。
「腹をさわるのは挨拶じゃない」



●DEKAO

A1: オブジェクト。
A2: なんとなく髪型をモヒカンにした。
A3: 十年位自分の部屋の掃除をしていないのでかなりヤバくなっている。
A4: エイリアングリーンを敵と間違わないようにしよう。



●Hachibee

A1: SOUND DESIGN & VOICE EDIT。
A2: 容量が足らなくて、何回も並び替えをしてしまった事と、ブランク波形を44.1KHzにした事。
A3: 実はぼく不治の病なんです。
うそよね～。本当はうそつきなんです。
A4: やっぱり4人同時プレイのゲームです。4人で協力プレイしましょ。



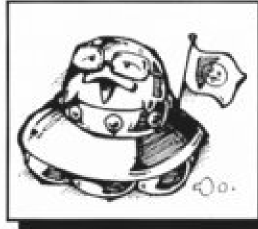
●BATAYŌN

A1: 敵のプログラム(5ステージボス)、敵共通処理部分。
A2: 9月頃に風邪をひいて、ボーッとする中プログラム作って結局壊した。
&熱で2kg減。
A3: 前担当の「19XX」よりプログラムを流用したら不具合があった(19では発生しません)
A4: 熱いうちにお召し上がり下さい。
&ロケアンケートはちゃんと書いてネ!!



●"バーンズ"フジ

A1: 企画。
A2: 開発中に娘が生まれましたが、ほとんど家にいなかったので父親を認識しているかどうか不安です。
A3: 僕は××で、××××で、×××××××で…
A4: みんなでワイワイ楽しめるものを目指しました。遊んでね!!



●YORIO

A1: 前のキャラをひっぱってきたりこねくったりしました。
A2: 開発期間が本当に短かったので、やりたい事が出来なかった。
A3: 私は巨乳ファンです。
青木○子はオレのもんです。
A4: 見てるのとやるのとでは、やらないとわかんないです。
やって!!



バトルサーキット24時
～恐怖トカゲ狩り～











ちはー!!YUKIだよ。
今日は、カプコン開発本部の自他ともに認める美人秘書さんから、とっても貴重なものを拝借してきたぞ。
それは…なんと、取締役で開発本部の**岡本吉起**本部長の**直筆エアメール**だー!!
TVや雑誌でお馴染みの岡本さんはすっごい忙しい人で、ほとんど日本にいないらしい。こんな忙しい中でも、社員の方々には、驚くほどたくさんのエアメールを出してる。その数なんと、**4週間で352通!!**…(けんしょー炎になるっつーの…)
そんな訳で、この私が、その一部を紹介しよう!!

編集スタッフ:
AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS:
岡本吉起, RITSU, BC開発チーム, カプコンデザインチーム, OYAMA, サクラ, マンボ大西, MUCCHI, CAPCOM ALL STAFFS



秘密第一中学校図書室貸し出しカード

宇宙植物のふしぎ

貸出日	氏　名	返却日
4/26	ピンプ	5. 02 済
6/2	イエローゼースト	6. 08 済
7/[illegible]	サイバーブルー	8. 26 済

秘密第一中学校図書室

貸し出し書籍の利用上の注意

- 貸し出しカードの提出を忘れないこと
- 本は返却日までにきちんと返すこと
- 本にブービー・トラップを仕掛けないこと
- 本を切り抜いて中にひみつ兵器を隠さないこと
- 推理小説で犯人が誰かをばらす書き込みは絶対にしないこと

ゲキッイ!! 8/17





CAPCOM®

●お問合わせ：株式会社カプコン シークレットファイル係
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目2番8号 TEL.(06)920-7600 FAX.(06)920-7693